

REDES, COLABORACIÓN Y TIC EN LA EDUCACIÓN INICIAL



DÉBORA KOZAK
2012

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL
MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN

AGENDA

- **Juicios y prejuicios**
- **Cambios en las formas de aprender**
- **Modelos de trabajo**
- **TICs y estrategias didácticas en el Nivel Inicial**

Creo que debemos
actualizar la Educación
incorporando las
nuevas opciones

Señorita...
Ese pizarrón...
¿es de plasma o de
cristal líquido?



Fontanarrosa

LOS CHICOS HOY: ¿NATIVOS DIGITALES?

Prejuicio

**No todos los grupos
sociales acceden a
la tecnología**

**Los chicos están
hiperconectados**

Juicio

**La tecnología es un
medio para la
inclusión**

**Son “multitasking”
(multitarea)**

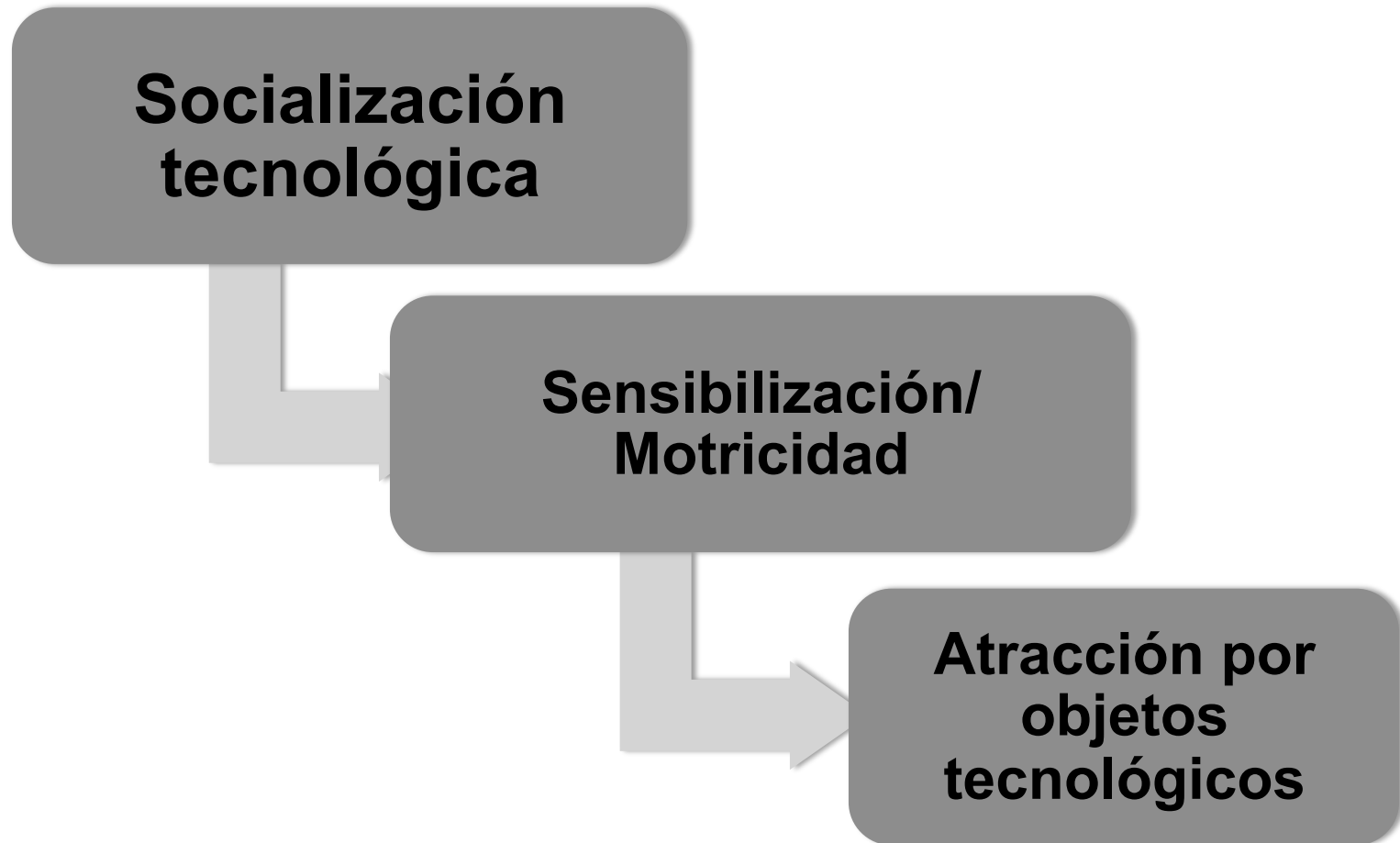
LOS PREJUICIOS SON MÁS FUERTES

- **Son muy chiquitos para la tecnología**
- **Ya tienen tanta tecnología en la vida cotidiana que el Jardín les tiene que ofrecer otra cosa**
- **La tecnología “desvía” de enseñar lo importante**
- **Hay que alejar a los chicos de la tecnología porque les hace mal**
- **Ya la van usar en toda la escuela, ¿para qué empezar tan temprano?**
- **No tienen la motricidad desarrollada para usar computadoras**

PERO LA REALIDAD NOS MUESTRA...



CUANDO SE TRATA DE CHICOS DE EDUCACIÓN INICIAL...



SENSIBILIZACIÓN TECNOLÓGICA



NUEVAS CONCEPCIONES DE APRENDIZAJE

- **Ubicuo** (Burbules): se aprende en todos lados
- **Invisible** (Cobo): el aprendizaje se produce cuando estamos haciendo otras cosas
- **Colaborativo** (Jhonson): se aprende colaborando con otros

TRABAJO COLABORATIVO

- Diferente a “trabajo en equipo”
- Resolución de problemas y toma de decisiones conjunta
- Conflictos socio-cognitivos



- Trabajo en red y las redes sociales
- Se comparten materiales e información
- Hay ayuda mutua
- Estrategias de autoevaluación

COMUNIDADES DE PRÁCTICA (WENGER)

- **Colaboración entre docentes**
- **Intereses comunes**
- **En los tiempos de cada uno (asincronía)**
- **Comparten experiencias y conocimiento libremente, creando un flujo creativo que abre nuevas aproximaciones a los problemas.**

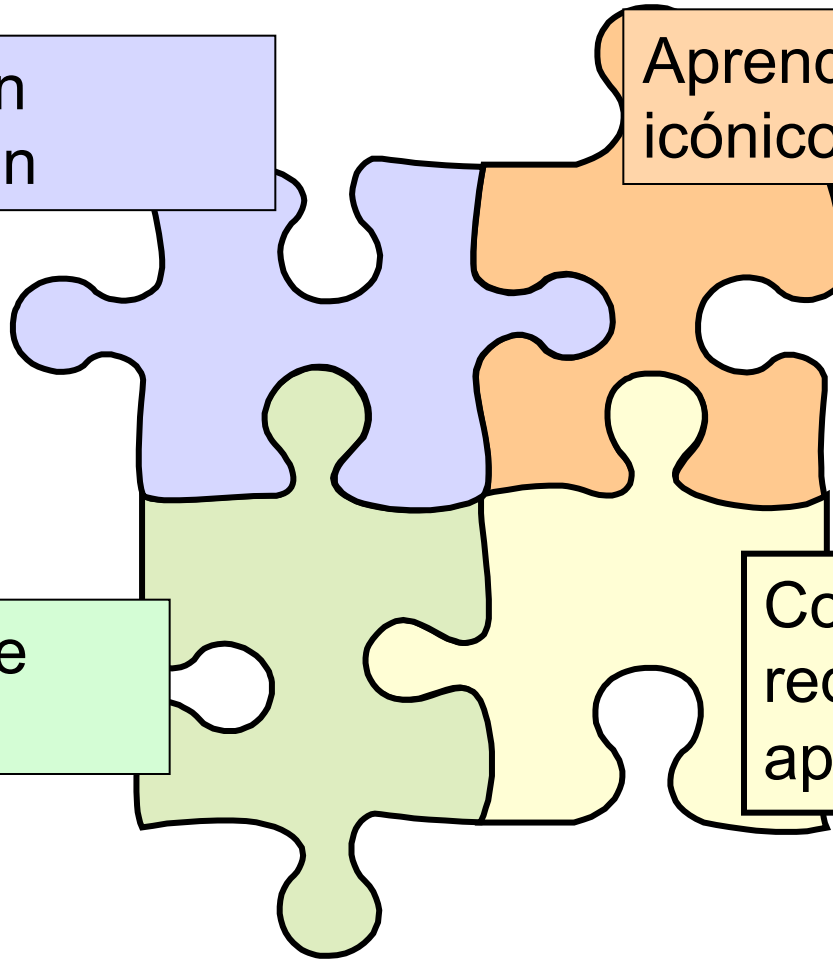
APRENDIZAJE HOY

Aprender en
colaboración

Aprendizaje visual o
icónico

Aprendizaje
ubicuo

Comunidades y
redes de
aprendizaje



LOS CHICOS APRENDEN DIFERENTE

**¿LOS DOCENTES CAMBIAMOS LAS
FORMAS DE ENSEÑAR
ADECUÁNDONOS A ESTA REALIDAD?**

RESPUESTAS POSIBLES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

1.- Alfabetización digital

De carácter procedimental

2.- Uso educativo de las TICs

Para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje

3.- Reflexión crítica acerca de las implicancias de las TICs en la vida cotidiana

Marco de reflexión y análisis crítico

COMPETENCIAS TIC: ¿ALFABETIZACIÓN DIGITAL?

- **Capacidades que se requieren hoy para desempeñarse en la Sociedad del Conocimiento.**
 - ¿Se aprenden o vienen “dadas”?
 - ¿Se mejoran?
- **Son transversales a los contenidos curriculares.**
- **Muchas veces son aprendizajes invisibles**

¿QUÉ HACEMOS ENTONCES CON LAS TICS EN EL NIVEL INICIAL?

TIC como contenido

Implicaciones curriculares. Se trata de incluir el desarrollo de capacidades o competencias TIC como contenidos a enseñar.

TIC como estrategia

Refiera a las estrategias didácticas que apelan al uso de la tecnología. Se conciben como herramientas del pensamiento, sin caer en enfoques instrumentalistas.

¿PARTIMOS DE CERO?



CONCEPTOS DIDÁCTICOS CONOCIDOS QUE RECUPERAMOS

- **Aprendizaje visual-icónico**
- **Problemas = conflictos cognitivos**
- **Conflicto socio-cognitivo y trabajo colaborativo**
- **Información \neq conocimiento**
- **Redes conceptuales**

PILARES EN LA EDUCACIÓN INICIAL SOBRE LOS QUE NOS APOYAMOS

- **Escenarios (reales y virtuales)**
- **Juego/rincones (rincón en red)**
- **Investigación+ aprendizaje basado en problemas (estrategias en la red)**
- **Creatividad**
- **Globalización del curriculum (modelos CTS)**
- **Trabajo por proyectos**

ADEMÁS DE ESTO: ¿QUÉ SE NECESITA PARA INCLUIR TICS EN LA SALA?

- **Dispositivos de inclusión/
Tecnología**
- **Contenidos**
- **Aplicaciones**

**Indispensable: potencial innovador y
perder el temor a equivocarse**

DISPOSITIVOS/TECNOLOGÍA

PIZARRAS DIGITALES

- **Integradas por una computadora conectada a Internet y un cañón.**
- **Su funcionalidad consiste que permiten "compartir información" entre todo el grupo clase.**
- **Suma valor a una presentación expositivas: introducción temática a una unidad de contenidos; sistematización de información de una puesta en común, etc.**

CON LA PDI EN EL JARDÍN



LABORATORIOS O SALONES DE INFORMÁTICA

- **Dispositivo más conocido y difundido. Espacios con un número variable de computadoras que van generalmente entre 10 y 20, a menudo conectados en red.**
- **La disponibilidad del espacio se encuentra condicionada por la rotación de los grupos.**

EN EL LABORATORIO DE INFORMÁTICA



COMPUTADORAS FIJAS EN LA SALA: MODELO SALAS EN RED

- **Recupera la concepción de rincones: el rincón en red se incorpora como uno más**
- **Permite el uso cotidiano**
- **Toma las dinámicas grupales propias de los rincones**

RINCÓN EN RED



LABORATORIOS MÓVILES

- **Dotación de netbooks o tabletas que se incluyen para actividades específicas en cada sala**
- **Mueble ad hoc de traslado y carga**
- **Posibilita el modelo 1/3**

MODELO 1/3 CON NETBOOKS



MODELO 1/3 CON TABLETS



CARRITO DE NETBOOKS



CARRITO DE IPADS



iPad in the Classroom

Technology helps enhance Learning Lab provides flexible technology, easily transform learning environment. [Learn more](#)

MODELO 1 A 1

Variantes básicas:

- **Netbooks**
(Experiencias de Córdoba, Chubut, La Rioja y Pcia. de Buenos Aires)
- **Tablets**

En común: disponibilidad cotidiana permanente (en el Jardín y en casa)

1 A 1 EN LA SALA



TABLETS: IPAD



TABLETS



CONTENIDOS

CONTENIDOS DIGITALES

- **Abordados desde un enfoque multimedia.**
- **Coherentes con los códigos de comunicación de los chicos en la Sociedad del Conocimiento.**
- **Se habla de objetos digitales por su variedad de formatos.**
- **Se ubican en “repositorios” o sitios web.**
- **Coherentes con contenidos curriculares.**



//

Berni  para niños y docentes

// **cd5**



Berni
para niños

¿Quién era Berni? ¿Cómo eran sus pinturas? ¿Cómo fue su vida? En esta sección los chicos encontrarán respuestas a esas preguntas y podrán jugar en pantalla con Juanito, Ramona y otros personajes del universo del pintor.



Para experimentar una navegación multimedia completa, en algunas de las secciones de este apartado es necesario tener instalados los reproductores gratuitos **Macromedia Flash** y **Macromedia Shockwave** (para descargarlos es necesario estar conectado a internet). **Nota para usuarios de Linux:** el acceso a los juegos Encontrá a Juanito y La

EDUCAREX (EXTREMADURA)



Extremadura

Consejería de Educación



JUNTA DE EXTREMADURA

Educación
INFANTIL

Educación
PRIMARIA

Educación
SECUNDARIA

Educación
Especial

3 a 5
años

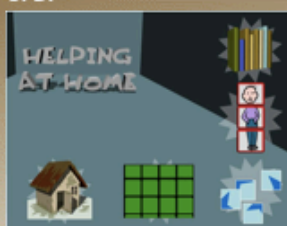
Inglés



Cambiar vista



S. D.



Helping at home

Descargar .zip

S. D.



Pinocchio at school

Descargar .zip

S. D.



Let's play sports

Descargar .zip

S. D.



Daily routines

Descargar .zip

**APLICACION+CONTENIDOS =
ESTRATEGIAS PARA
TRABAJAR EN LA SALA**

PROYECTOS COLABORATIVOS EN LÍNEA

- **Propuestas de trabajo en la Web**
- **L@s docentes pueden inscribirse para participar de la misma con sus alumn@s de otros países / provincias / jardines.**
- **Tienen una estructura y calendario común a todos**
- **Abordan diferentes contenidos curriculares**
- **Hay sitios específicos que los proponen. Ej: Eduteka**

www.eduteka.org.ar

CÍRCULOS DE APRENDIZAJE

- **Tratamiento de un recorte de contenidos desde distintas perspectivas y contextos**
- **L@s chic@s investigan, cotejan fuentes, analizan información y logran llegar conclusiones luego de un trabajo colectivo.**
- **Contribuye a desarrollar autonomía y autoestima.**
- **Permite profundización en los contenidos.**
- **Hay sitios que los proponen Ej.: Red Enlaces (México)**

<http://redescolar.ilce.edu.mx/>

WEBQUEST (TOM MARCH)

- **Estructura andamiada de aprendizaje**
- **Emplea links a recursos válidos de Internet**
- **Propone una tarea auténtica para motivar la investigación y la participación colaborativa**
- **Componentes: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación. Conclusión, Créditos y Referencias.**

[http://www.juntadeandalucia.es/averroes/
ceipalcaldejirebollo/actividades_tic/webquest_coeducacion/
index.htm](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ceipalcaldejirebollo/actividades_tic/webquest_coeducacion/index.htm)

Título de la WebQuest: "ROSA CAMELO "



[PORTADA](#)



[INTRODUCCIÓN](#)



[TAREA](#)



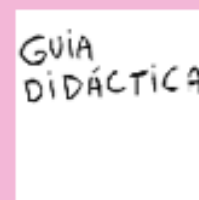
[PROCESO](#)



[EVALUACIÓN](#)



[CONCLUSIONES](#)



[G.DIDÁCTICA](#)

INTRODUCCIÓN

Niveles a los
que va dirigida:

Niños y niñas de Educación Infantil-5 años y del primer ciclo de Primaria.



Esta webquest se justifica desde la necesidad de comenzar una educación no sexista en los primeros años de vida. Debemos analizar como se adquieren los roles y estereotipos de género, los factores que influyen en su aprendizaje, así como el papel que para la infancia juegan las personas adultas como modelos en la adquisición de los mismos.

WEBLOGS O BLOGS

- **“Diarios en línea” que convocan la participación e interacción con otros.**
- **Sitio web donde se recopilan cronológicamente mensajes de uno o varios autores sobre una temática en particular**
- **Pueden constituirse como un espacio de trabajo en colaboración**
- **Permite la inclusión de las familias**

BLOGS

HTTP://SALANARANJA2008.BLOGSPOT.COM/



Compartir Informar sobre mal uso Siguiente blog»

Crear un blog Acceder



SALA NARANJA....2008

UN MODO MAS DE COMUNICACION....

BIENVENIDA....

BIENVENIDOS AL BLOG DE LA SALA NARANJA.. DEL JARDIN N°1 DE 5º.
como dijera los chicos....
"A nuestro rincón de lindos recuerdos".....

Datos personales



Liliana

Soy Liliana S.Bo docente de educación inicial.Decidí armar este blog para poder favorecer la comunicación hogar escuela permitiendo un acercamiento mayor de los papas a las actividades de los niños en el jardín,favoreciendo así el vínculo de las flías y mejorando las posibilidades de intercambio de los padres con los niños partiendo de las

Enviando solicitud...

Mostrando entradas con la etiqueta I.-PROYECTO LOS ARBOLES DEL JARDIN. [Mostrar todas las entradas](#)

20081113

que lindas flores!!! son del ceibo!!



RESPONDIERON
LOS NENES QUE
YA CONOCIAN
ESTE OTRO
ARBOL DEL
PARQUE DE
NUESTRO
JARDIN...



REDES CONCEPTUALES DE TEXTO O GRÁFICAS

- **Permite la síntesis de contenidos y conocimientos trabajados en una unidad didáctica o proyecto.**
- **Puede ser utilizado para introducir temáticas o para realizar integraciones de ideas.**
- **Se pueden usar diferentes herramientas libres o con licencia: CMAP, Freemind, Kidspiration, etc.**

RED CONCEPTUAL GRÁFICA SOBRE PLANTAS



SIMULADORES Y VIDEOJUEGOS

- **Permiten trabajar conceptos, habilidades y destrezas cognitivas.**
- **Pueden ser simuladores físicos, juegos de simulación, aventuras, etc.**
- **Muchas veces se incluyen en comunidades virtuales (Mundo Gaturro, Club Pengüin, etc.) y apelan a la colaboración de los pares.**

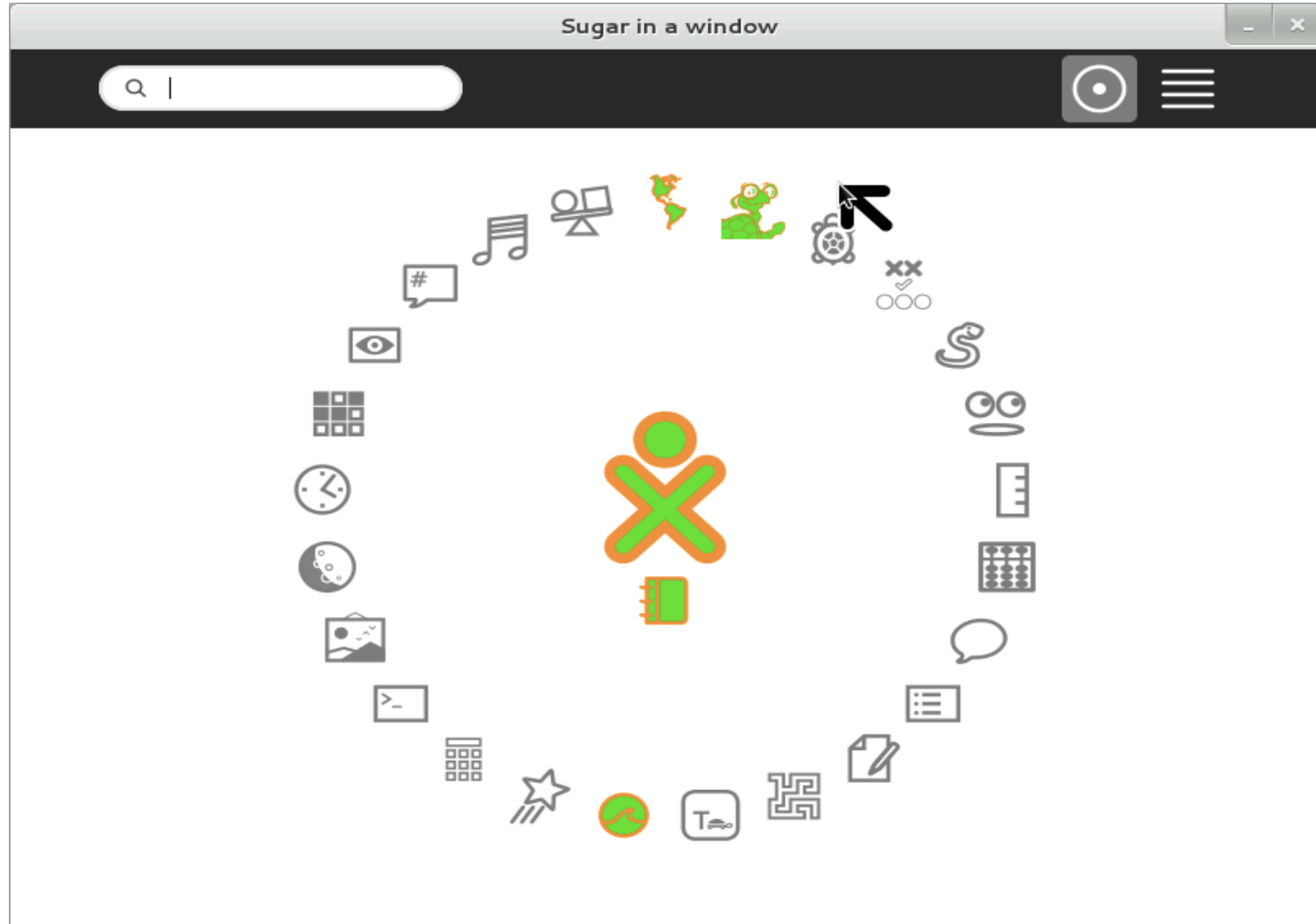
Youda Farmer 3

Descripción: “Tienes una estupenda granja, pero has tenido un gran problema, por culpa del mal tiempo y las impresionantes nevadas que han habido por la zona de tu granja la granja a quedado fatal y deberás hacer todo lo posible para que la granja vuelva a funcionar y los animales que viven en ella estén cómodos”.



**APLICACIONES
ESPECÍFICAS PARA
CONTENIDOS
PROPIOS DEL
NIVEL INICIAL**

SISTEMAS OPERATIVOS DISEÑADOS PARA NIÑOS PEQUEÑOS: SUGAR



ENTORNOS DE TRABAJO CON OBJETOS: SQUEAK-ETOYS

- **Simulador de mundos virtuales**
- **Es posible experimentar reproduciendo fenómenos y procesos de la realidad o inventados**
- **Es un entorno en donde el propio programa funciona como sistema operativo**
- **Permite crear todo tipo de objetos y accionar sobre ellos otorgándoles funcionalidades y cualidades.**
- **Puede convertirse en un generador juegos, en un productor de imágenes, en un sistema de referencias, etc.**
- **Los chicos aprenden a usarlo aplicando procesos de “programación”.**



! 0 ☐ nave script1 ⌚ normal [icon] X

nave avanzar 5 ▶

nave girar 5 ▶

0 [icon] nave

0 ▶ básico

! [icon] nave sonar ▶ croak

! [icon] nave avanzar 5 ▶

! [icon] nave girar 5 ▶

[icon] nave's x ◀▶ 468

[icon] nave's y ◀▶ 591

[icon] nave's dirección ◀▶ 0

LIBROS DIGITALES: ZOOBURST

- **Herramienta on line para crear libros 3D**
- **Permite trabajar con realidad aumentada: posibilidad de interactuar con el libro con gestos sencillos**

<http://www.zooburst.com/>

Create your own interactive 3D pop-up books!

[Register](#)[Sign In](#)

ZooBurst is a digital storytelling tool that lets anyone easily create his or her own 3D pop-up books.

➔ [Learn More](#)



American Association
of School Librarians



Website for
Teaching & Learning

SIMULADORES DE 2 Y 3 DIMENSIONES: PHUN O ALGADOO

- **Permite dibujar objetos (sólidos o líquidos)**
- **Se los puede hacer interactuar entre sí siguiendo las leyes de la física.**
- **Pueden aplicarse fuerza, resistencia, movimiento, etc.**

Video demostración:

http://www.youtube.com/watch?v=0H5g9VS0ENM&feature=player_embedded#!

TUXPAINT

- Aplicación de arte y diseño
- Lenguaje icónico

<http://www.tuxpaint.org/>



ALGUNAS REFLEXIONES FINALES...



**Las tecnologías cambian todo el tiempo:
no es necesario conocerlas todas para
comenzar a incluirlas.**

**No tenemos que ser expertos en el uso
de las tecnologías**



**Es mejor probar y equivocarse
que no intentar.**



Lo central: poner en el eje en el para qué de la inclusión de las TICs, no forzarla.



Las TICs deben estar integradas a los proyectos didácticos de manera cotidiana.

**TICs en un marco de colaboración:
tienen efecto no solo sobre lo cognitivo
sino sobre los valores**



Si trabajamos con valores es importante enseñar desde chicos qué es el Software Legal y la importancia del Software Libre



Trabajar con los colegas conformando redes



LAS DECISIONES QUE SE TOMAN EN UNA SALA SON DIDÁCTICAS, NO TECNOLÓGICAS



TIEMPO DE PREGUNTAS!



deborakozak@gmail.com

Se agradece particularmente a quienes han publicado sus imágenes en la web con la disposición de compartir su conocimiento con otros y nos han posibilitado utilizarlas para esta presentación.

Agradecimientos:

- **Prof. Marta Muchiutti**
- **Prof. Flavia Gacioppo**
 - **Prof. Fabiola Ruiz**
 - **Fundación OSDE**